

O VALOR PEDAGÓGICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO PERCURSO DO DOCENTE DE LÍNGUA PORTUGUESA

Luciana Begatini Ramos Silvério
Mestranda em Educação pela UEL/PR
lucianaramossilverio@hotmail.com

Lucinea Aparecida de Rezende
Doutora em Educação
Professora do Departamento de Educação da UEL/PR

lucinea@uel.com

Eixo temático: 1. Didática e Práticas de Ensino na
Educação Básica

Resumo: Este trabalho apresenta resultados parciais de uma pesquisa em andamento realizada com profissionais docentes de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental acerca da utilização do gênero discursivo Histórias em Quadrinhos (HQs) como material pedagógico. Os dados para análise foram coletados com a aplicação de questionários a dez professores atuantes no município de Primeiro de Maio de acordo com suas práticas didáticas. A pesquisa revelou a compreensão das HQs como um material pedagógico valioso para a conquista dos educandos ao processo de ler e desenvolvimento das habilidades leitoras.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Leitura. Material didático-pedagógico.

Introdução

As HQs são “[...] obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite à interação autor-leitor (REZENDE, 2009, p. 126)

Considerando-se o valor pedagógico das Histórias em Quadrinhos (HQs) e sua contínua inserção no contexto escolar, este trabalho se propõe a apresentar a importância dessas obras no trabalho docente de variadas disciplinas, particularmente na de Língua Portuguesa, a qual requer, por parte do educador, um sistemático trabalho com os gêneros do discurso para a formação de leitores competentes e assíduos.

Nesse contexto, as HQs, vistas em seus aspectos educativos e auxiliares no trabalho com a leitura, têm acompanhado a contínua evolução social. Frente a esse quadro tratamos da temática à luz dos pressupostos teóricos de Vergueiro (2010, 2009), Brasil (1998) e Ramos (2010, 2009), dentre autores também de suma relevância. Trata-se de um recorte com resultados parciais da pesquisa da Dissertação intitulada “Histórias em Quadrinhos _gênero literário e material pedagógico_ Maurício de Sousa em foco” (SILVÉRIO, 2012).

O objetivo geral deste trabalho consiste em verificar aspectos didáticos do gênero discursivo HQs como recursos eficazes para a formação de leitores nas práticas pedagógicas em sala de aula. Os objetivos específicos voltam-se aos aspectos do gênero HQs e sua evolução na cultura humana.

1. O gênero discursivo Histórias em Quadrinhos – peculiaridades teóricas

As HQs são obras em que há a presença dos signos linguísticos e visuais, pois nelas estão presentes a linguagem verbal e a linguagem não-verbal. Nessa direção, os signos possuem o papel de auxiliar o homem a interpretar a realidade que o cerca e estão presentes em toda parte. Bakhtin (2002, p. 33) explicita que:

[...] cada signo ideológico é não apenas um reflexo, uma sombra da realidade, mas também um fragmento material dessa realidade. Todo fenômeno que funciona como signo ideológico tem uma encarnação material, seja como som, como massa física, como cor, como movimento do corpo ou como outra coisa qualquer.

Com relação à linguagem verbal, nas HQs ela se manifesta por meio de diálogos, ideias, pensamentos que acontecem no interior de balões, os quais, de acordo com os propósitos expressos pelos personagens, recebem vários tipos de formato e classificação, além das legendas, que quando se fazem presentes, manifestam as vozes dos narradores (CIRNE, 1977).

Cereja e Magalhães (2003) apresentam vários exemplos de balão: i.) balão-cochicho ou balão sussurro, com linhas pontilhadas, utilizado para expressar a

ideia de que os personagens estão conversando baixo; ii.) balão-fala, o qual possui o contorno em linha contínua; iii.) balão-pensamento, que possui o rabicho em forma de bolhas; iv.) balão-grito, com o contorno tremido para expressar susto, medo ou irritação; v.) balão-imagem, que possui uma imagem, um desenho e não possui fala; vi.) balão-uníssono, que expressa a fala de vários personagens concomitantemente; vii.) balão-transmissão, que mostra a transmissão de aparelhos eletrônicos.

Ramos (2010) estabelece que nos dias atuais, com os recursos de informática, provavelmente não existe um número exato de balões, pois eles podem constantemente darem origem a outros tipos de balão. O autor aponta também que embora seja uma característica bastante importante nos quadrinhos, os balões não tiveram sua origem por meio das HQs. Para isso, ele explicita que os maias desenhavam um símbolo aparentando um colchete próximo às bocas dos seres representados por eles.

Nos séculos XIII e XIV, Ramos (2010) salienta o uso de balões e também no final do século XIX. Com o passar do tempo, esse recurso foi gradualmente evoluindo, originando os balões existentes nos dias atuais. A continuidade do balão é denominada de apêndice, rabinho ou rabicho e adquire sentidos contextualmente distintos de acordo com os propósitos do autor para cada fala, pensamento, ideia dos personagens, bem como dos demais signos expressos neles.

As legendas, com formato retangular, representam a voz onisciente do narrador e são utilizadas pelos autores para conduzir o leitor à compreensão do tempo e do espaço da trama das histórias, “[...] indicando mudança de localização dos fatos, avanço ou retorno no fluxo temporal, expressões de sentimento ou percepções dos personagens, etc” (VERGUEIRO, 2010, p. 62).

Há também o tamanho da letra das HQs que expõe características importantes no processo da leitura, como o volume da voz, demonstrando se a fala é sussurrada, gritada ou em tom natural. As letras geralmente são de fôrma, maiúsculas e desenhadas à mão. Ao utilizar o tamanho da letra, modificando-a para maior ou menor, o autor pode indicar um tom mais alto (revela segurança, decisão, vigor) ou mais baixo (constituindo timidez, medo ou submissão) (HIGUCHI, 2000).

Ainda com relação à linguagem verbal presente nas HQs, outros elementos contribuem para a compreensão das histórias, como o título e o subtítulo. O

primeiro auxilia na antecipação do assunto e, o segundo, complementa o título, explicando-o.

No desenrolar dos diálogos há a correspondência entre vários signos, como por exemplo, as interjeições, onomatopeias e metáforas visuais, recursos que proporcionam vivacidade às tramas das histórias. A correlação entre os signos presentes nas HQs, “[...] se complementam, reforçam-se, um comportando o outro e permitindo que o leitor preencha as lacunas como um leitor ativo” (FOGAÇA, 2003, p. 124).

A interjeição, bastante presente nas HQs “[...] é a palavra invariável usada para exprimir emoções e sentimentos. De todas as classes de palavras, é a que mais depende de entonação e contexto” (NICOLA; INFANTE, 1999, p. 236). Nesse sentido, ao fazer uso da entonação, bem como da expressividade dos personagens, a interjeição é um recurso que confere intensidade aos diálogos.

De acordo com Bakhtin (2000), a presença da entonação é um elemento de grande valor no decorrer dos diálogos, uma vez que sem ela a palavra ficaria sem sentido na comunicação entre os falantes de uma língua. No dicionário Houaiss (2001), a palavra entonação assume a seguinte conceituação: “ato ou efeito de entonar; modulação na emissão de uma sentença, que indica se se trata de uma afirmação, pergunta, pedido ou ordem, ou se o falante está contente, surpreso etc.”.

As palavras e, por conseguinte, os diálogos, inseridos nos contextos sociais fazem uso da entonação com vistas à obtenção do elo necessário para que o discurso e o contexto tenham sentido nas relações dialógicas. Sobre este aspecto, os diálogos existentes nas histórias do gênero HQs fazem uso da entonação que “é a força normativa do gênero, mais livre, que é exercida aqui”. Portanto, a entonação “[...] é um dos recursos para expressar a relação emotivo-valorativa do locutor com o objeto do seu discurso” (BAKHTIN, 2000, p. 309; 312).

Nesse sentido, pela dinamicidade das palavras, o sentido é expresso por meio da entonação, pois as enunciações não são limitadas às palavras, mas dependem da forma como são proferidas, do contexto e da entonação para a vivacidade dos diálogos.

Onomatopeia é a palavra utilizada “[...] para descrever acusticamente um objeto pela ação que exprime” (BECHARA, 2009, p. 74). Cirne (1975, p. 47) especifica que “o ruído, nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual”.

Vergueiro (2010) explicita que as onomatopeias são não usadas da mesma forma em todos os países, pois cada povo possui suas peculiaridades culturais e que, além dos quadrinhos, elas também são empregadas em outros gêneros discursivos. Além do uso diversificado de cada país, cada autor também faz uso das onomatopeias conforme suas intenções. Muitos autores e editores do Brasil gostam de usar nas histórias das HQs onomatopeias em inglês com vistas à “[...] apreensão de uma cultura e psicologia alienígenas, com diversas consequências para os leitores” (VERGUEIRO, 2010, p. 63).

As metáforas visuais são produzidas pelos autores das HQs para expressarem várias situações, como por exemplo, um alimento quando o personagem está com fome; dinheiro quando o personagem está pensando em tornar-se rico; uma lâmpada quando o personagem tem uma ideia; estrelinhas para mostrar que o personagem levou um tombo; dentre outras. Vergueiro (2010) especifica que as metáforas visuais auxiliam significativamente na abrangência da linguagem verbal no decorrer da leitura.

Além da compreensão e interação da linguagem verbal e não-verbal, Ramos e Feba (2011) enfatizam para a leitura das HQs a importância da compreensão de cada quadro em particular juntamente com a união de todos os quadros presentes nas histórias, atrelados aos signos linguísticos e visuais. O quadrinho ou vinheta,

[...] constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. Isso que dizer, portanto, que um quadrinho se diferencia de uma fotografia, que capta apenas um instante, um átimo de segundo em que o diafragma da máquina fotográfica ficou aberto. Assim, dentro de um mesmo quadrinho podem estar expressos vários momentos, que, vistos em conjunto, dão a ideia de uma ação específica (VERGUEIRO, 2010, p. 35).

Nos dias atuais, os quadrinhos possuem vários formatos, de acordo com o gosto e a criatividade dos autores. As linhas que contornam cada quadro expressam informações importantes para o leitor. Vergueiro (2010) exemplifica que as linhas contínuas são empregadas para expressar a ação real em que os personagens

estão atuando. Já as linhas pontilhadas expressam que a ação ocorreu no passado ou ainda de fantasia. Há também autores que não fazem uso da linha que marca os quadrinhos.

É importante também, ainda segundo Vergueiro (2010, p. 39), a existência de autores que em algumas circunstâncias apresentam os personagens e os acontecimentos fora dos quadrinhos e outros em que os quadrinhos aparecem relacionados entre si, onde a ação “[...] sendo contada de forma a virtualmente transpassar os quadrinhos”.

Na elaboração das HQs, os autores atentam também para os planos e ângulos de visão, com vistas a representar a maneira com que cada imagem é expressa na altura e na largura. Como exemplificação, há o plano geral, o plano total ou de conjunto, o plano médio ou aproximado, dentre outros (VERGUEIRO, 2010).

Com relação aos personagens, cada autor de HQs produz aqueles que atendem aos seus gostos atrelados aos da sociedade leitora. Maurício de Sousa, por exemplo, tem como especialidade, personagens humanizados, que apresentam características e circunstâncias humanas.

Segundo o autor, esse fato contribui para o sucesso de suas obras, na medida em que, ao criar personagens com peculiaridades humanas, o autor consegue aproximação dos próprios leitores. Em entrevista concedida para a obra de Maria Helena Luft (2005), Maurício confirma isso.

Diante do exposto, a importância estética na criação das HQs, além de proporcionarem beleza às suas páginas, muitas vezes coloridas e com personagens exprimindo ações, gestos e emoções, signos variados, dentre outros, também proporcionam vivacidade à leitura.

Sendo assim, a linguagem verbal juntamente com a não-verbal, completam-se na competência leitora, sendo uma preocupação do autor por cada pormenor para que este seja pleno de significado no processo de ler. A respeito da saliência estética, Meireles (1984) colabora com a seguinte explanação:

[...] o valor estético vem acrescentar-se, depois, como acessório ao primeiro valor, de interesse imediato. Pedir, ordenar, suplicar, louvar – é o essencial. Saber fazê-lo concorre para favorecer o benefício. E implica, também, uma especialização. Escolhem-se os mais aptos para o ofício, como

quem diz: uma seleção profissional. A boa memória, o talento interpretativo, o inventivo – a imaginação, a mímica, a voz, toda uma arte de representar – a capacidade de utilizar oportunamente o repertório fazem dos contadores de histórias, ainda hoje, personagens indispensáveis a determinados ambientes (MEIRELES, 1984, p. 47-48).

Pela amplitude do gênero discursivo HQs, suas peculiaridades não se esgotam. Antes, são fontes de grande valor para estudos no âmbito educacional, enfatizando-se assim outras características importantes que não serão contempladas neste estudo, devido à necessidade de delimitação e seleção das particularidades discutidas.

2. Gênero discursivo Histórias em Quadrinhos e sua evolução na cultura humana no transcorrer da temporalidade

As HQs têm sido apreciadas pela sociedade sob ângulos diferentes no decorrer dos tempos, principalmente no contexto escolar. Assim como os seres e elementos presentes na sociedade estão em contínua modificação para atender ao dinamismo cultural que abrange, dentre outros, as aptidões e necessidades de cada povo, as HQs também vão se transformando conforme as peculiaridades temporais, bem como as habilidades e intenções dos autores que as produzem.

Nessa direção, o valor dos desenhos presentes nos enredos das HQs não é novidade do mundo contemporâneo. Desde os homens primitivos, a comunicação de mensagens, como por exemplo, marcação de território, cultos religiosos, alimentação, representação da natureza e demais modos de vida ocasionaram importante fonte de estudo para que muitos pesquisadores pudessem ler e compreender como viviam os povos de antigamente. Higuchi (2000) exemplifica as figuras dos povos egípcios, os murais dos fenícios, as pinturas renascentistas, que comunicavam ricas mensagens.

Com o aumento populacional, a comunicação por meio de imagens não desapareceu. Mas, com múltiplas mudanças e acordos acontecendo gradativamente entre os povos das mais diversas partes do mundo, a escrita foi adentrando e se aperfeiçoando nas comunidades.

Nas HQs, assim como nos desenhos das cavernas, as imagens não são aleatórias, nem tampouco com finalidade exclusiva de entretenimento. Elas comunicam mensagens de grande importância, possibilitando leituras repletas de informações, juntamente com narrativas de variados assuntos, acompanhando a evolução histórica que acontece continuamente. Assim, “[...] além de serem um dos primeiros veículos a caminhar para a padronização de conteúdos, também incorporaram a globalização econômica em seus processos de produção” (VERGUEIRO, 2010, p. 07).

Muitos pesquisadores afirmam a incerteza com relação ao período em que as HQs tiveram seu surgimento. No entanto, há os que enfatizam a criação americana de Yellow Kid (Menino Amarelo) como o marco inicial dos quadrinhos (SILVA, 2009).

Vergueiro (2010), já citado, explica que o desenvolvimento da indústria tipográfica e os jornais possibilitaram o florescimento das HQs e, os Estados Unidos, no final do século XIX, foi o local que proporcionou elementos tecnológicos e sociais para o seu desenvolvimento. Seus temas eram geralmente engraçados e, com o passar do tempo, passaram a apresentar também travessuras infantis e costumes familiares, dentre outros. Muitos jornais gostavam de publicar essas histórias aos domingos e posteriormente, com publicação diária, pois assim conseguiam maiores vendas. Por meio das HQs, os Estados Unidos foram disseminando seus elementos culturais.

Acompanhando a dinamicidade histórica, no final da década de 1920, além dos temas cômicos, a representação dos seres expressos nas HQs apresentavam característica naturalista. Nesse contexto, houve o aparecimento no Brasil, dos gibis e dos super heróis, fatos esses que contribuíram para a popularidade dos quadrinhos entre seus leitores (VERGUEIRO, 2010).

Higuchi (2000) explicita que o termo gibi significa moleque, atribuído por uma revista da Editora Globo nas décadas de 30 e 40. Posteriormente, esse nome foi sendo referido às revistas em quadrinhos.

Durante a Segunda Grande Guerra, os autores das HQs produziram histórias com temas que a sociedade estava vivenciando como terror e medo. Esse fato contribuiu para que muitos pais e educadores as compreendessem como obras que traziam temas preocupantes aos estudantes. Essa preocupação foi acentuada no período que se reporta ao final da Segunda Guerra e início da Guerra Fria. Nesse

contexto, o psiquiatra Fredric Wertham foi uma das pessoas que, juntamente com pais, educadores, grupos religiosos, não apenas criticava a leitura das HQs, como também investiu contra seu progresso e disseminação entre os leitores (VERGUEIRO, 2010).

Em face disso, mesmo com crescente popularidade, havia a forte presença do preconceito em relação às HQs nos Estados Unidos e em outros países. No Brasil, houve a publicação, por parte dos editores, de um código que deveria ser respeitado para que elas pudessem ser publicadas, denominado “Código de Ética dos Quadrinhos”. Vergueiro (2010) explicita que as determinações eram várias, como por exemplo, a disseminação de assuntos educativos; valorização dos pais e professores; não exploração de temas de terror; dentre outros.

Aos poucos e com árduo comprometimento, os autores das HQs foram conquistando a aceitação da comunidade escolar e o preconceito foi sendo substituído pela valorização e consciência da importância dessas obras para a formação do leitor. Nesse contexto,

[...] o despertar para os quadrinhos surgiu inicialmente no ambiente cultural europeu, sendo depois ampliado para outras regiões do mundo. Aos poucos, o “redescobrimto” das HQs fez com que muitas das barreiras ou acusações contra elas fossem derrubadas e anuladas. De certa maneira, entendeu-se que grande parte da resistência que existia em relação a elas, principalmente por parte de pais e educadores, era desprovida de fundamento, sendo sustentada muito mais em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual, na realidade, se tinha muito pouco conhecimento (VERGUEIRO, 2010, p. 17).

Nas últimas décadas, as HQs passaram a ser adotadas sob outro ângulo, sendo implantadas nos livros didáticos de várias disciplinas, ainda que de forma lenta. Essa redescoberta da importância dessas obras teve início na Europa e depois em outras partes do mundo.

Nos dias atuais, elas são requeridas pela Lei de Diretrizes e Bases e os Parâmetros Curriculares Nacionais. Vergueiro (2010) salienta que, em muitos países, os órgãos oficiais de educação também implantaram nos currículos escolares o uso das HQs. O mesmo autor enfatiza algumas de suas importâncias no contexto escolar:

i.) Os estudantes querem ler os quadrinhos; ii.) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; iii.) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos; iv.) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; v.) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; vi.) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; vii.) O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar; viii.) Os quadrinhos têm um caráter globalizador; ix.) Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (VERGUEIRO, 2010, p. 21-25).

Nesse sentido, os autores das HQs têm acompanhado as mudanças que ocorrem na evolução cultural de cada povo em determinados períodos históricos, modificando suas características e sendo apreciadas pelos leitores que, entendedores do valor dessas obras, contribuem para o enriquecimento delas e a consciência acerca de seu valor no contexto escolar.

3. O gênero discursivo Histórias em Quadrinhos como material pedagógico

De acordo com a recomendação dos PCN¹ de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental para o uso dos gêneros do discurso no contexto da sala de aula, particularmente para o trabalho com a leitura, bem como o oferecimento de um contato intenso e sistematizado dos alunos com a literatura, o gênero discursivo Histórias em Quadrinhos tem encontrado destaque.

Em suas histórias, os autores das HQs expressam diferentes modos de viver, oferecendo ao leitor leituras significativas com o uso de signos variados que vão ao encontro do gosto e das necessidades atuais, atrelados às aspirações humanas expressas desde tempos mais antigos, “[...] aguçando sua curiosidade e desafiando seu senso crítico” (VERGUEIRO, 2010, p. 21).

Nesse contexto, Custódio (2007, p. 65) salienta que por meio das HQs “[...] pode-se tratar de qualquer assunto, em qualquer disciplina ou grau de ensino. A contribuição para a Língua Portuguesa, Redação, leitura e Educação Artística dispensa comentários”.

¹ Parâmetros Curriculares Nacionais.

Ramos (2010) destaca que se há tempos mais remotos as HQs foram desprestigiadas e desvalorizadas pela comunidade escolar, nos dias atuais, elas têm sido inseridas nas escolas por meio de incentivos governamentais. Prova disso são os PCN, provas de vestibular, Enem², PNBE³, dentre outros.

Os PCN de Língua Portuguesa, no que diz respeito ao uso dos quadrinhos pelo profissional docente, permitem a reflexão e a compreensão do uso desse gênero no trabalho com a leitura em sala de aula, particularmente nas de Língua Portuguesa. Nessa direção, Ramos e Feba (2011, p. 220) trazem uma explicitação de grande relevância que, em: “[...] 2008, segundo o MEC⁴, o PNBE disponibilizou, para o Ensino Fundamental, cinco acervos com 20 títulos cada [...]”, dentre eles, há a inserção das HQs.

Assim sendo, Vergueiro e Ramos (2009) afirmam que a inserção desse gênero nos PCN possibilitou maior utilização das HQs no âmbito educacional, bem como a busca do conhecimento mais sistemático e amplo por educadores, estudiosos e pesquisadores acerca das características e do processo de evolução do gênero em questão com vistas a um trabalho mais dinâmico e completo na efetivação das aulas.

A esse respeito, os mesmos autores salientam que as HQs passaram a ser compreendidas como leitura que não se limita ao público infantil, mas diante do valor desse gênero, elas são lidas por leitores das mais diferentes faixas etárias, e que, além do entretenimento encontrado no decorrer da leitura, há, dentre outras possibilidades, a edificação do conhecimento.

Conforme Vergueiro e Ramos (2009), na segunda metade do século passado as HQs foram consideradas prejudiciais para os alunos, vistas apenas como fonte de entretenimento e que os distanciava de leituras consideradas adequadas para a formação do leitor. Foi com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, que as HQs começaram a ser valorizadas no contexto escolar. Mas, a oficialização do uso desse gênero aconteceu de forma mais sistemática, com a concepção dos Parâmetros Curriculares Nacionais:

² Exame Nacional do Ensino Médio.

³ Programa Nacional Biblioteca na Escola.

⁴ Ministério da Educação.

[...] pode-se afirmar que os quadrinhos só foram oficializados como prática a ser incluída na realidade de sala de aula no ano seguinte ao da promulgação da LDB, com a elaboração dos PCN, criados na gestão do ex-presidente Fernando Henrique Cardoso (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10).

Outro aspecto importante nesse contexto é que:

[...] os PCN de Língua Portuguesa também mencionam os quadrinhos. No caso do ensino fundamental, existe referência específica à charge e à leitura crítica que esse gênero demanda (2008: 38,54). O mesmo texto menciona igualmente as tiras como um dos gêneros a serem usados em sala de aula (2008: 54). Nesse sentido, uma das propostas dos PCN de Língua Portuguesa é que o conteúdo seja transmitido por meio de gêneros, conceito até então desconhecido pela maior parte dos docentes (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 10-11).

Nos PCN de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental, há uma classificação dos gêneros sugeridos para o contexto escolar. Na seleção, há abordagem de que existem gêneros considerados importantes para o aprendizado da escuta e da leitura de textos, vistos como apropriados para o trabalho com a linguagem oral e com a linguagem escrita. Com relação a esta última, há a menção das charges e das tiras. Nos PCN para o Ensino Médio também há menção ao uso dos quadrinhos para o âmbito educacional (BRASIL, 1998).

Nesse sentido, os PCN salientam a importância de o profissional docente trabalhar as várias linguagens existentes no universo cultural da sociedade, não se restringindo a um tipo exclusivo de linguagem. Além dos PCN, há a presença dos quadrinhos nas provas do Enem sendo solicitado ao aluno a leitura de linguagens verbais e não-verbais. Também em provas de vestibular há a presença das HQs.

Importante salientar que, a inserção dos quadrinhos nos acervos dos PCN, PNBE e em tanto outros como exames de vestibulares, livros didáticos, provas do Enem, deixa assinalado que essas obras não são utilizadas somente para a Educação Infantil ou meramente por entretenimento, pois as HQs têm conquistado a leitura de leitores das mais variadas idades.

4. Apresentação e análise dos dados

Elegemos para análise neste artigo dentre os dois questionários aplicados aos dez professores participantes do estudo, cinco questões, que se referem ao uso e compreensão do gênero discursivo HQs como material pedagógico para a aplicação didática no contexto escolar. As questões selecionadas são apresentadas na sequência de maneira sucinta, juntamente com os discursos dos participantes:

➤ ***Você comumente trabalha com o gênero Histórias em Quadrinhos? Se sim, com que frequência?***

1 professor - 1 vez por semana;

1 professor - 2 a 3 vezes por semana

4 professores - 1 vez por mês;

3 professores - 2 a 3 vezes por mês;

1 professor não assinalou nenhuma alternativa e explicou que trabalha raramente.

➤ ***Você considera que as Histórias em Quadrinhos podem ser utilizadas como material pedagógico?***

() ***sim***

() ***não***

() ***não compreendo as Histórias em Quadrinhos como material pedagógico. Justifique a resposta, por favor.***

Todos os professores assinalaram a opção (sim).

Apresentaram as seguintes justificativas:

- Interligação do texto com a imagem;
- Ampliação de conceitos;
- Variedade de temas e humorísticas;
- Riqueza de recursos gráficos e verbais;

- Como base para debates, trocas de pensamento;
- É o principal material que os alunos gostam.

➤ ***Professor (a), em seu trabalho diário em sala de aula e, portanto, próximo ao contexto dos alunos de sua turma, você tem percebido algum diferencial no trabalho com a leitura por meio do gênero Histórias em Quadrinhos? Justifique sua resposta.***

- As HQs são apreciadas pelos alunos;
- Desenvolvem o processo cognitivo;
- É um dos gêneros preferidos;
- A maior parte (alunos) as veem como entretenimento;
- O colorido, o humor, os recursos visuais são atraentes para os alunos, principalmente os de séries iniciais;
- É uma união da leitura com o atrativo da imagem e do humor;
- É um instrumento de reflexão social e toda forma literária é bem vinda;
- Há um grande diferencial. Os alunos gostam por serem textos pequenos e fáceis de compreender.

➤ ***Dentre os diversos gêneros textuais, qual o papel atribuído pelas Histórias em Quadrinhos no contexto escolar? Por que você trabalha com essas obras em suas aulas?***

- As HQs são mediadoras do conhecimento, estimulam a leitura e desenvolvem o cognitivo;
- Elas vêm ganhando espaço nos contexto escolar, é uma forma diferenciada de trabalho, os alunos gostam;
- É uma forma de amenizar o aprendizado somando diversidade cultural e conhecimento;
- Leitura que traz interesse;
- Leva o aluno a pensar, refletir;
- Entretenimento, raciocínio, alegria. Mas quase não trabalho, pois geralmente tenho alunos do Ensino Médio;
- São utilizadas por alunos do 6º e 7º anos, pela faixa etária e pelo interesse;
- Construção do saber. Possuem temas atuais;
- Provocam interesse, curiosidade;
- A maioria dos alunos gosta.

➤ ***Você compreende o uso das Histórias em Quadrinhos como material pedagógico? Justifique sua ideia.***

- É possível o trabalho com diferentes assuntos e conteúdos;
- Fazem parte do material escolar e são veículos de informação e entretenimento;
- Interesse pela leitura, análise visual e oral. Facilita a produção textual;
- É uma forma de apropriação literária e cultural. Gênero de fácil leitura. Podem ser exploradas como gênero e uso da linguagem;
- Elaboração de atividades;
- Fala, pontuação, recursos visuais, onomatopeias, intenções do autor;
- Não são apenas leitura divertida;
- Relação ensino-aprendizagem;
- Estimulam a leitura, criatividade e entretenimento;
- Elas são literatura.

Diante das respostas apresentadas pelos docentes, verificamos que grande parte deles utiliza e compreende as HQs como materiais pedagógicos a serem aplicados no contexto escolar para a formação do leitor. Assim, destacamos em suas explanações que essas obras se configuram em uma leitura que desperta o interesse junto aos alunos, como mediadoras do conhecimento e instrumento de aprendizagem e reflexão social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se em tempos mais remotos as HQs foram desprestigiadas e criticadas por educadores e outros membros da comunidade escolar, nos dias atuais seu valor pedagógico tem demonstrado que a união didática de seus elementos fazem delas um instrumento de grande potencial que contribui para um leitor que não se limita aos muros escolares, mas um leitor assíduo e conhecedor da relevância do ler.

Assim, a exploração didática bem planejada pelo profissional docente no trabalho com a leitura por meio da linguagem verbal atrelada à linguagem não verbal presente no gênero HQs possibilita o uso desses materiais nas salas de aula, com vistas à formação do leitor competente, conforme é desejável e esperado. Este aspecto se confirmou nas respostas dos docentes participantes da pesquisa, pois as

HQs podem e são empregadas dessa maneira, além de suas características que proporcionam o interesse pela leitura junto aos alunos.

Diante de tantas novidades tecnológicas pelas quais os estudantes têm demonstrado interesse, as HQs possibilitam o encontro do leitor com a leitura, o qual no decorrer do tempo e as modificações sociais descobre com nessas obras leituras dinâmicas e motivadoras. Assim, quando o docente expressa em seus métodos pedagógicos e principalmente em sua performance de leitor a prática assídua da leitura, gradualmente ele estimula o desejo pelo ler junto ao aluno; um formador de leitor que, enquanto forma outros leitores, ensina lendo e lendo, ensina.

Nessa direção, o professor, quando conhecedor do papel da leitura, busca que seu alunado não apenas queira ler, mas que, ao ler, possa questionar, debater, refutar numa interação real em que a leitura seja vivenciada em toda sua plenitude. O gênero discursivo HQs, muito mais do que páginas multicoloridas e humorísticas, propõe leituras que exploram signos diversificados, contribuindo para que o aluno possa ampliar e aprofundar aquilo que lê, ou seja, dar sentido à leitura.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução de Michel Lahud; Yara Frateschi Vieira. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

_____. *Estética da criação verbal*. Tradução de Maria Ermentina Galvão G. Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BECHARA, Evanildo. *Moderna Gramática Portuguesa*. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; Lucerna, 2009.

BRASIL, Ministério da Educação e Desporto. *Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa – 5ª a 8ª Séries*. Brasília, 1998.

CEREJA, Willian Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. *Todos os textos*. Uma proposta de produção textual a partir de gêneros e projetos. 6ª série. 2. ed. São Paulo: Atual, 2003.

CIRNE, Moacy. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

_____. *A linguagem dos quadrinhos*. O universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Sousa. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

CUSTÓDIO, José de Arimathéia Cordeiro. O superpoder da leitura. In: REZENDE, Lucinea Aparecida de. *Leitura e Visão de Mundo: Peças de um Quebra-cabeça*. Londrina: Eduel, 2007.

DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS da língua portuguesa. Rio de Janeiro, Objetiva, 2001, CD-rom, Versão 1,0, para Windows.

FOGAÇA, A. G. A contribuição das histórias em quadrinhos na formação de leitores competentes. *Rev. PEC*, Curitiba, v.3, n.1, p. 121-131, jul. 2002 - jul. 2003. Disponível em: <http://www.bomjesus.br/publicacoes/pdf/revista_PEC_2003/2003_contribuicao_hist_quadrinhos.pdf>. Acesso em: 23 maio 2012.

HIGUCHI, K. K. Super-Homem, Mônica & Cia. In: *Aprender e ensinar com textos não escolares*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LUFT, Maria Helena. *A palavra é sua*. Língua Portuguesa. 5ª série. São Paulo: Scipione, 2005.

MEIRELES, Cecília. *Problemas da Literatura Infantil*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

NICOLA, José de; INFANTE, Ulisses. *Gramática Contemporânea da Língua Portuguesa*. 15. ed. São Paulo: Scipione, 1999.

RAMOS, Flávia Brocchetto; FEBA, Berta Lúcia Tagliari. Leitura de história em quadrinhos na sala de aula. In: SOUZA, Renata Junqueira de; FEBA, Berta Lúcia Tagliari (Org). *Leitura literária na escola*. Campinas: Mercado de Letras, 2011.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

REZENDE, Lucinea Aparecida de. *Leitura e Formação de Leitores: Vivências Teórico-Práticas*. Londrina: Eduel, 2009.

SILVA, Greice Ferreira da. *Formação de leitores na educação infantil: contribuições das histórias em quadrinhos*. 2009. 238 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2009. Disponível em: <
http://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/Educacao/Dissertacoes/silva_gf_me_mar.pdf>. Acesso em 28 mar. 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

_____; RAMOS, Paulo (Orgs.). Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo. *Quadrinhos na educação*. São Paulo: Contexto, 2009.